

~~XONOX~~®

DOUBLE-ENDER

TWO VIDEO COMPUTER GAMES

Spike's Peak

2



Deutsch
Français
English
Nederlands
Italiano
Español

Spielanleitung
Mode D'Emploi
Game Instructions
Spelinstructie
Guida per gioco
Instrucciones del Juego



Hinweis: Schalten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen einer XONOX Programm-Cassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles verlängert.

deutsch

4 - 8

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'XONOX, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'ordinateur de Vidéo™ ATARI 2600™.

français

9 - 13

Note: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing a XONOX Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ Game.

english

14 - 18

Tip: Zet de aan/uit schakelaar van uw XONOX Spel Computer altijd op de stand OFF bij het plaatsen of verwijderen van een XONOX Spelprogramma cassette. Dit beschermt de elektronische onderdelen en verlengt de levensduur van uw ATARI 2600™ Video Computer System™ spel.

nederlands

19 - 23

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco XONOX portare sempre l'interruttore di alimentazione (POWER) della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

italiano

24 - 28

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego XONOX gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

español

29 - 34



SPIKE'S PEAK

Video Computer-Spiel

Du kontrollierst Spike bei seiner Klettertour auf den Berggipfel. Du beginnst auf dem Weg, der durch die Wiesen führt, Felskannten kreuzt und durch ein vereistes Schneefeld weitergeht. Aber Vorsicht vor den Bären, den Wasserfällen, dem Adler, herunterfallenden Felsbrocken und dem unheimlichen Schneemenschen. Je höher Du kommst, desto mehr Punkte kannst Du sammeln, sowie Goldklumpen und Eisdiamanten finden. Aber achte auf Deine Körpertemperatur, damit Du nicht erfrierst, bevor Du den Gipfel erreichst. Du hast nur drei Leben.!

1. Was ist Deine Aufgabe?

Ziel des Spiels ist, den Gipfel zu erreichen, bevor man erfriert und dabei so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die höchste Punktzahl gewinnt.

2. Wie wird gespielt?

Jeweils ein Spieler spielt mit dem linken Steuerhebel und dem Abschußknopf.

3. Wie erfolgt die Punkte-Anzeige?

- a) die elektronische Ziffernreihe gibt die erreichte Punktzahl an.
- b) die Linie unter der Punktzahl zeigt die Körpertemperatur an. Sie wird kürzer bei sinkender Körpertemperatur, und man ist erfroren, wenn sie ganz verschwunden ist.

4. Schwierigkeitsgrad-Schalter

Das Spiel kann in 4 verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden:

Einstellungen	linke Taste	Rechte Taste
1 - leicht	B - Anfänger	B - Anfänger
2 - mittel	A - Fortgeschrittene	B - Anfänger
3 - schwierig	■ - Anfänger	A - Fortgeschrittene
4 - sehr schwierig	A - Fortgeschrittene	A - Fortgeschrittene

Dadurch werden die verschiedenen Spielebenen wie folgt beeinflusst:

Spielebene Schwierigkeits-Taste:

1

- a) die Sprungfähigkeit wird verzögert
- b) Spike's Tempo wird beeinflusst
- c) das Adler-Warnsignal fängt früher an

2

- a) die Sprungfähigkeit wird verzögert
- b) Spike kann schon weiter unten vom Felsbrocken getroffen werden

3

In dieser Bildebene bleibt der Schwierigkeits-Grad unverändert

Beachte: Der Felsbrocken erscheint weiterhin im unteren Teil, kann aber bei leichterer Spieleinstellung Spike nicht aus dem Spiel werfen.

Spielhandlung - Spielebene 1 Beginn der Bergbesteigung

Der aufleuchtende Punkt zeigt die zuletzt erreichte Position an.

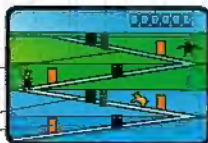
Folge dem aufsteigenden Weg bis zum Übergang in die nächste Spielebene, indem Du den Steuerhebel nach rechts schiebst.



Die Anzahl der Fahnen zeigt die Anzahl der verbleibenden Leben an.

Spielhandlung - Spielebene 2 Klettern durch die Wiesen

Folge dem Weg bis zum Hügel und verstecke Dich vor Adlern und Bären. Höre auf das Schreien des Adlers, das vor dem Angriff erfolgt.



Dein Ziel ist, den obersten Teil des Wiesenweges zu erreichen und dann die Felsen auf Spielebene 3 zu klettern.

Verstecke Dich in einer Höhle oder Schlucht. Drücke den Hebel herunter, um in die Schlucht zu kommen und hinauf, um in einer Höhle Schutz zu suchen.

Benutze den Abschußknopf, um über das Wasser zu springen und aus einer Schlucht oder Höhle herauszukommen.

Bleibe nicht zu lange in einer Höhle oder Schlucht, sonst fällt Deine Körpertemperatur und Du erfrierst.

Gewinn von Extra-Punkten in Spielebene 2:

Dieser Teil des Berges ist 4000 Fuß hoch (1 Fuß = 30,5 cm). Du gewinnst 1000 Punkte für jeweils 1000 Fuß, die Du hochkletterst. (Jede Wegbegleitung sind 1000 Fuß).

Verlust von Leben in Spielebene 2:

- Tod durch Bär oder Adler
- Tod durch Erfrieren
- Tod durch Ertrinken

Spielhandlung - Spielebene 3 Balancieren auf dem Felsengrat

Sei vorsichtig auf dem felsigen Teil. Laufe mit den Steigeisen und benutze den Abschußknopf, um es in den Berg zu treiben, während Du mit Hilfe des Steuerhebels vorwärts gehst.

Falle nicht zwischen die Felsen oder Du landest im Abgrund. Benutze den Abschußknopf, um von einer Kante zur anderen zu springen.



Hüte Dich vor der Steinlawine. Sie wirft Dich um und gibt Dir Minuspunkte. Laß Dich nicht vom fliegenden Felsbrocken treffen. Er treibt Dich in die Abgründe zwischen dem Felsenriff. Benutze den Abschußknopf, um Dich zu schützen.

Die Körpertemperatur schwankt nur.

Gehe auf die Goldklumpen zu und hole Dir Extra-Punkte.

Kakteen versperren den Weg und lassen Dich hin- und herwirbeln. Mit Hilfe des Abschußknopfes kannst Du darüber wegspringen.

Spike ist ein talentierter Bergsteiger. Er muß nicht unbedingt am Felsenriff entlanglaufen. Er kann auch steil aufwärts oder sogar diagonal klettern, aber ohne Schutz der Felskanten klettert er langsamer und es kann länger dauern, bis er oben ankommt. Aber manche Bergsteiger denken eben, daß der kürzeste auch der schnellste Weg ist.

Dein Ziel ist, den oberen Teil des Felsengebietes zu erreichen (und dabei so viele Goldklumpen wie möglich zu sammeln) und anschließend auf der Eiskappe - Spielebene 4 - weiterzuklettern. Um dort hinzukommen, kannst Du entweder den Goldklumpen in der Spielebene links oben aufheben oder die treppenförmige Felskante oben rechts hinaufsteigen.

Punktgewinne in Spielebene 3:

Dieser Teil des Berges ist 3 000 Fuß hoch. Du bekommst 2 000 Punkte für je 1 000 Fuß, die Du kletterst (jede Felsebene sind 1 000 Fuß). Eine andere Möglichkeit des Punktgewinns besteht darin, die Goldklumpen aufzuheben. Jeder bringt 3 000 Punkte.

Punktverluste in Spielebene 3

Fallende Felsbrocken kosten Dich jedes Mal, wenn Du herunterfälltst 150 Punkte.

Verlust von Leben in Spielebene 3

- Durch Herunterfallen - entweder vom Grat oder zwischen zwei Kanten.
- Wenn Dich der Felsbrocken trifft und Dich herunterstößt,

Spielhandlung - Spielebene 4

Überwinden der Eiskappe

Weiche der Lawine aus, sie schiebt Dich zurück. Hast Du den Eispickel, kannst Du dies durch drücken des Abschußknopfes und Schieben des Steuerhebels in eine beliebige Richtung vermeiden. Dadurch wird der Eispickel eingeschlagen und schützt Dich vor einem tieferen Fall.

Es darf Dir nicht zu kalt werden. Deine Körpertemperatur sinkt schneller, als Du an Höhe gewinnst.



Gehe vorwärts durch Eis und Schnee, indem Du Dir zuerst den Eispickel besorgst und Dich mit Hilfe des Steuerhebels vorwärts bewegst.

Laufe über die Eisdiamanten und berühre sie, um Zusatzpunkte zu erhalten.

Lasse Dich nicht vom unheimlichen Schneemenschen erwischen, er tötet Dich sonst. Töte Du ihn und gewinne Extra-Punkte, indem Du den Abschußknopf mit dem Steuerhebel in **NEUTRAL** drückst. Damit fliegt der Eispickel auf den Schneemenschen. Du kannst ihm auch ausweichen, wenn Du Spike etwas vom Wege ab gehen läßt.

Wie in Spielebene 3 kann Spike in alle Richtungen klettern. Er braucht nicht auf dem Weg zu bleiben, bewegt sich aber dann langsamer. Es ist Dein Ziel, die Spitze der Eiskappe zu erreichen, dann in Spielebene 5 bis zum Berggipfel weiter zu klettern und die Fahne zu hissen - alles bevor Du erfrierst.

Punktgewinn in Spielebene 4:

Dieser Teil des Berges ist 4 000 Fuß hoch. Du bekommst 2 000 Punkte für jeweils 1 000 Fuß, die Du hochgeklettert bist (jede Wegbiegung sind 1 000 Fuß)

Sammeln von Zusatzpunkten in Spielebene 4:

Für jeden Eisdiamanten gibt es 5 000 Punkte. Für das Töten des unheimlichen Schneemenschen gibt es je 2 000 Punkte.

Punkteverlust in Spielebene 4:

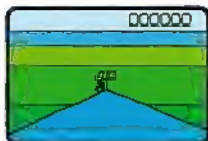
Wirst Du von Lawinen getroffen, verlierst Du jedes Mal 250 Punkte.

Verlust von Leben in Spielebene 4:

- Tod durch den unheimlichen Schneemenschen
- Tod durch Erfrieren

Spielhandlung - Spielebene 5 Berggipfel

Endlich Ruhe - aber Du mußt bis oben auf den Gipfel steigen und die Fahne aufstellen, bevor Deine Körpertemperatur auf Null ist. Ruhe Dich nach dieser schwierigen Aufgabe aus.



Punktegewinn in Spielebene 5:

Hast Du den Gipfel erreicht, bekommst Du 10 000 Zusatzpunkte!

Hast Du noch Leben übrig, dann laufe schnell den Berg hinunter um wieder hochzuklettern, aber erst nach einer kurzen Rast.

Verlust von Leben in Spielebene 5:

- Tod durch Erfrieren

Ende des Spiels Verlust eines Lebens

Du verlierst eines Deiner Leben, wenn folgende Umstände eintreten:

Ebene 2 - Bär, Adler oder Überschwemmungen erwischen Dich.

Auch kann Deine Körpertemperatur zu niedrig werden.

Ebene 3 - Du fällst in einen Abgrund zwischen den Felsen.

Ebene 4 - Ein unheimlicher Schneemensch fängt Dich oder Deine Körpertemperatur wird zu niedrig.

Verlierst Du eines Deiner Leben, wirst Du an den Fuß des Berges zurückversetzt. Dort siehst Du Deine letzte Position und wie viele Leben Du noch hast. Lege dann den Steuerhebel nach rechts. Dann bist Du wieder in der Spielebene, aus der Du gekommen bist und kannst weiterklettern.

Gewinn des Spiels

Du gewinnst das Spiel, wenn Du Deine Fahne auf dem Berggipfel gehißt hast. Hast Du noch Leben übrig, drücke auf den Abschlußknopf, um weiter zu spielen.

Sonderprämie

Bei Erreichen von 100 000 Punkten bekommt Spike ein weiteres Leben geschenkt. Für je 100 000 erreichte Punkte gewinnst Du ein zusätzliches Leben, aber insgesamt hast Du nie mehr als 3 Leben zur Verfügung.

Verlieren des Spiels

Verlierst Du alle drei von Spike's Leben, ohne den Berggipfel zu erreichen, stehst Du wieder am Fuß des Berges. Dort siehst Du, daß keine Fahnen mehr zu sehen sind, weil Du kein Leben mehr übrig hast. Um von dieser Spielebene aus weiterzuspielen schiebst Du den Steuerhebel in eine beliebige Richtung oder drückst auf GAME RESET und ein neues Spiel beginnt.

Viel Glück!



Jeu vidéo SPIKE'S PEAK

Vous contrôlez Spike dans son ascension pour atteindre le sommet de la montagne. Vous débutez par le sentier qui traverse les prairies, les saillies rocheuses et jusqu'à un champ de glace. Mais faites attention aux cascades d'eaux, aux aigles, aux éboulements et à l'abominable homme des neiges. Plus haut vous grimpez plus de pépites d'or et de diamants vous trouverez et plus élevé sera votre score. Mais vous devez être prudent et atteindre le sommet avant de geler. Vous avez seulement 3 vies pour réussir.

1. OBJECTIF DU JEU:

Atteindre le sommet de la montagne avant de geler, amasser le plus de points possible. Le plus haut score gagne.

2. CONTRÔLE:

Jouez avec le Joystick gauche et le bouton de tir. Un joueur à la fois.

3. INDICATION DE SCORE:

- a) La colonne de chiffre constitue votre score
- b) La ligne sous le score est indiquée la température de votre corps. Elle se rétrécira au fur et à mesure que votre corps se refroidira. Vous serez congelé lorsqu'elle disparaîtra.

4. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:

Il y a 4 niveaux de difficulté.

Niveau de difficulté	Bouton gauche	Bouton droit
1 - facile	B - débutant	B - débutant
2 - moyen	A - expert	B - débutant
3 - difficile	B - débutant	A - expert
4 - très difficile	A - expert	A - expert

Les niveaux de difficulté ont des effets différents sur chaque écran.

écran le niveau difficulté affecte:

- 1 a) votre habilité de saut qui est plus lente
- 2 b) la vitesse de réaction de Spike
c) les cris d'avertissement de l'aigle commençant plus tôt
- 3 a) votre habilité de saut qui est plus lente
b) les roches qui peuvent atteindre Spike à un plus bas niveau
- 4 aucun effet sur cet écran

Note: Les roches vont apparaître quand même au niveau de difficulté facile mais ils n'atteindront pas Spike.

MARCHE À SUIVRE - Écran 1

Entamer la MONTAGNE

Le point clignotant vous indique l'altitude atteinte.

Le nombre de drapeaux vous indique le nombre de vie qu'il vous reste.



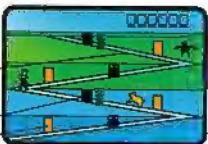
Suivez le sentier jusqu'à ce que le nouvel écran apparaisse en poussant votre joystick vers la droite.

MARCHE À SUIVRE - Écran 2

La Traversée des PRAIRIES

Suivez le sentier jusqu'au sommet de la colline tout en vous cachant des aigles et des ours. Portez attention aux cris stridents de l'aigle, ils vous préviennent de son attaque.

Entrez dans la caverne pour vous cacher. Poussiez le joystick vers la bas pour entrer dans les canyons et vers le haut pour entrer dans les cavernes.



Utilisez le bouton de tir pour sauter par dessus l'eau, pour sortir de la caverne ou du canyon.

Ne restez pas trop longtemps dans les cavernes ou dans les canyons car la température de votre corps descendra et vous mourrez.

Votre but est de traverser la prairie et de grimper (Écran 3) jusqu'aux saillies rocheuses.

Points - écran 2

Cette partie de la montagne est d'une hauteur de 4,000 pieds. Vous pourrez amasser 1,000 points pour chaque 1,000 pieds d'altitude. (Chaque tour dans la prairie vaut 1,000 pieds).

Comment vous pourrez perdre vos vies - écran 2

- Être tué par un ours ou un aigle
- Gelé à mort
- Emporté par une chute d'eau

MARCHE À SUTVRE - Écran 3

Les saillies rocheuses

Soyez prudent sur les saillies rocheuses. Marchez sur les piquets que vous enfoncerez. Ils vous aideront à escalader la falaise tout en utilisant votre joystick pour avancer.

Ne tombez pas entre les saillies sinon vous glisserez dans le trou. Utilisez le bon bouton pour sauter d'une saillie à l'autre.

Faites attention aux éboulements; ils vous feront tomber et vous perdrez des points. Ne laissez pas la "roche volante" vous atteindre; elle vous fera tomber dans le trou entre les saillies. Utilisez le bouton de tir pour vous protéger.



La température de votre corps est instable.

Ramassez les pépites d'or pour plus de points.

Les cactus bloquent le sentier. Vous pourrez sauter par dessus en utilisant le bouton de tir.

Points - écran 3

Cette partie de la montagne est d'une hauteur de 3,000 pieds. Vous pourrez amasser 2,000 points pour chaque 1,000 pieds d'altitude que vous aurez franchi. (Chaque niveau de saillie représente 1,000 pieds).

Autres points - écran 3

Les pépites d'or valent 3,000 points chacune.

Comment vous pouvez perdre des points - écran 3

Si vous êtes abattu par les rochers qui dévalent, vous perdrez 150 points à chaque fois que vous serez touché.

Comment vous pourrez perdre vos vies - écran 3

- En tombant des saillies, ou entre celles-ci
- En étant frappé par un rocher qui vous fera tomber de la saillie

MARCHE À SUIVRE - Écran 4

Le cap glacé

Évitez l'avalanche qui vous fera reculer dans votre ascension. Si vous avez votre pic vous pourrez l'éviter en pressant le bouton de tir et pousser le joystick dans n'importe quelle position. Ceci aura pour but d'éviter que vous ne tombiez trop loin.

La température de votre corps descendra de plus en plus vite au fur et à mesure que vous prendrez de l'altitude.

Gravissez jusqu'aux diamants des neiges et amassez-les pour d'autres points.



Ne laissez pas l'abominable homme des neiges vous attraper. Tuez-le et vous obtiendrez des points bon en pressant le bouton de tir de votre joystick à la position "neutraliser". Ceci aura pour ef-

Traversez la neige glacée en vous aidant d'un pic à glace qui à l'aide du joystick vous fera avancer.

fet de lancer le pic vers l'homme des neiges. Vous pourrez aussi déplacer Spike hors du sentier afin d'éviter l'attaque de l'abominable homme des neiges.

Points - écran 4

Cette partie de la montagne est d'une hauteur de 4,000 pieds et vous accumulerez 2,000 points pour chaque 1,000 pieds gravis. (Chaque tournant représente 1,000 pieds d'altitude).

Autres points - écran 4

Amassez les diamants qui vous vaudront 5,000 points chacun et si vous pouvez abattre les abominables hommes des neiges ils vous vaudront chacun 2,000 points.

Comment vous pouvez perdre des points - écran 4

Si vous êtes frappé par une avalanche, vous perdrez 250 points à chaque fois.

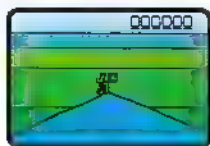
Comment vous pourrez perdre vos vies - écran 4

- En étant tué par l'abominable homme des neiges
- En gelant à mort

MARCHE À SUIVRE - Écran 5

Le sommet de la montagne

Enfin le repos, mais avant vous devez meher votre ascension jusqu'au sommet pour y planter votre drapeau et avant que votre corps ne gèle. Prenez un répit après avoir accompli votre mission.



Points - écran 5

Quand vous aurez atteint le sommet de la montagne vous aurez bien mérité 10,000 points supplémentaires.

Aussi, s'il vous reste encore des vies, vous pourrez redescendre la montagne afin de la gravir de nouveau, cela après un bref repos.

Comment vous pourrez perdre des vies - écran 5

- Geler à mort

VOUS PERDREZ UNE VIE

Il y a plusieurs possibilités de perdre une vie:

Écran 2 - En étant attaqué par un ours ou un aigle ou en tombant à cause d'une flaque glissante. La température de votre corps se refroidit trop.

Écran 3 - En tombant entre les saillies.

Écran 4 - En étant attrapé par l'abominable homme des neiges. La température de votre corps se refroidit trop.

Si vous perdez une vie vous pourrez vérifier votre itinéraire pour suivre votre dernière position ainsi que le nombre de vie qu'il vous reste. Pour continuer votre ascension depuis le moment fatal, vous devez bouger votre joystick vers la droite.

Pour gagner la partie

Vous gagnerez la partie si vous plantez le drapeau au sommet de la montagne. S'il vous reste encore des vies, vous pourrez accumuler encore plus de points en recommençant. Pour recommencer le jeu, pressez le bouton de tir.

Quelques vies en bonus

Si vous accumulez 100,000 points vous recevrez une vie supplémentaire pour Spike. Pour chaque 100,000 points accumulés vous aurez droit à une autre vie. Vous ne pourrez recevoir plus de 3 vies à la fois.

Vous pouvez perdre la partie

Si vous perdez les 3 vies de Spike avant d'atteindre le sommet, vous vous retrouverez au bas de la montagne et vous n'aurez plus de drapeau restant, parceque vous n'aurez plus de vies. La partie est terminée. Pour un nouveau départ, bougez votre joystick dans n'importe quelle direction ou pressez "Game Reset" et la partie débutera.

BONNE CHANCE!



SPIKE'S PEAK Video Game

You control SPIKE on a climb to reach the peak of the mountain. Start on the path that leads up through the meadows,

crosses rocky ledges and advances through an icy snow field. But watch out for the bear, waterfalls, the eagle, falling rocks and the abominable snowman. Collect points as you go higher, and find gold nuggets and ice diamonds. But watch your body temperature; do not freeze before you reach the top – you only have 3 lives!

1. OBJEKT of the GAME:

To reach the top of the mountain before you freeze, collecting as many points as possible – highest score wins.

2. CONTROLS:

Play with the LEFT JOYSTICK and FIRE BUTTON.
One player at time only.

3. SCORE DISPLAY:

- a) Row of digits ■ your SCORE points.
- b) Line under score is indication of body temperature. Shrinks as you get colder and you will freeze when it's gone.

4. DIFFICULTY SWITCHES:

There are 4 difficulty levels.

Difficulty Level	Left Switch	Right Switch
1 - easy	B - novice	B - novice
■ - medium	A - expert	B - novice
3 - hard	B - novice	A - expert
4 - hardest	A - expert	A - expert

Difficulty switch settings have different effects on each screen:

Screen	Difficulty Switch affects:
1	a) delays your jumping ability b) speed of Spike's movement c) Eagle warning sound begins earlier
2	a) delays your jumping ability b) boulder may knock Spike off at lower levels
3	no difficulty switch effect in this screen

Note: The boulder will continue to appear at lower levels but will not knock out Spike in the easier difficulty switch settings. ■ called "skill".

PLAY ACTION — Screen 1 Starting up the MOUNTAIN

The blinking dot indicates last altitude reached.

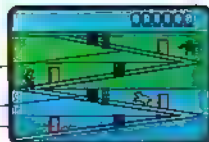
Ascend up the path until next screen appears by pushing joystick to the right.



The number of flags indicates number of lives remaining.

PLAY ACTION — Screen 2 Climbing the MEADOWS

Follow the path up the hill and hide from the EAGLES and the BEARS. Listen for the screech of the Eagle before it attacks.



Your objective is to reach the top of the meadow path and then climb screen 3, the rocky ledge.

Get in the cave or canyon to hide. Push the joystick DOWN to get in the canyons and UP to get in the caves.

Use the fire button to jump over the water and to get out of the cave or canyon.

Don't stay in the cave or canyon too long or your body temperature will fall and you will freeze and die.

Point Scoring in Screen 2

This part of the mountain is 4,000 feet high. You will collect 1,000 points for every 1,000 feet of altitude you climb. (Each turn in the path represents 1,000 feet).

Ways to lose Lives in Screen 2

- killed by Bear or Eagle
- freezing to death
- caught in water slide

PLAY ACTION — Screen 3 Balancing on the ROCKY LEDGE

Be careful on the rocky ledge. Walk over the DRIVING PITON and use the fire button to drive it into the hill while advancing with the joystick.

Do not fall between the ledges or you will fall down the holes. Use the fire button to jump from ledge to ledge.

Watch out for the **FALLING ROCKSLIDE**; it will knock you down and give you negative points. Don't let the **FLYING ROCK** hit you; it will knock you toward the holes between the ledges. Use the fire button to protect yourself.



BODY TEMPERATURE will only fluctuate.

Grab **GOLD NUGGETS** for extra points by walking over to them.

CACTUS block the path and will give you quite a twirl. You can jump over them by using the fire button.

Point Scoring in Screen 3

This part of the mountain is 3,000 feet high. You will collect 2,000 points for each 1,000 feet of altitude you climb (each level of ledge represents 1,000 feet).

Other Point Scoring in Screen 3

Gold nuggets are worth 3,000 points each.

Ways to lose Points in Screen 3

If you are knocked down by falling rocks you will lose 150 points each time you fall backwards.

Ways to lose Lives in Screen 3

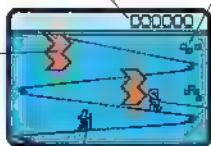
- falling between or off a ledge
- getting hit by the boulder if it knocks you off a ledge

PLAY ACTION — Screen 4

Passing the ICE CAP

Avoid the **AVALANCE**, it will slide you back. If you have the ice axe you can avoid it by pressing the fire button and push the joystick in ANY DIRECTION. This plants the ice axe in the ice and prevents you from falling too far.

Don't get too cold, your **BODY TEMPERATURE** decreases faster as you increase in altitude.



Walk over to the **ICE DIAMONDS** and touch them for extra points.

Don't let the **ABOMINABLE SNOWMAN** grab you; he will kill you. Kill him and get extra points by pressing the joystick in the **NEUTRAL** position. This throws the axe at the snowman. Also moving Spike just off the path allows you to avoid the Abominable Snowman.

Advance through the icy snow by first getting the **ICE AXE** and using it with the joystick to advance yourself.

Point Scoring in Screen 4

This part of the mountain is 4,000 feet high. You will collect 2,000 points for every 1,000 feet of altitude you can climb (each turn in the path represents 1,000 feet).

Other Point Scoring in Screen 4

Collecting the Ice Diamonds are worth 5,000 points each. If you can kill the Abominable Snowmen, you will get 2,000 points for each Snowman killed.

Ways to lose Points in Screen 4

If you are knocked down by an avalanche you will lose 250 points each time you are knocked down.

Ways to lose Lives in Screen 4

- getting killed by an Abominable Snowman
- freezing to death

PLAY ACTION — Screen 5

Top of the MOUNTAIN

Peace at last, but you must climb to the very top and plant your body temperature freezes. Take a rest for completing such a mission!



Point Scoring in Screen 5

When you have reached the top of the peak you will be awarded 10,000 bonus points!

Also, if you have more lives remaining, you will scurry down the mountain to climb again, after you have had a brief rest.

Ways to lose Lives in Screen 5

- freezing to death

GAME ENDING

Losing a Life

You will lose a life because of several possibilities:

Screen 2 – Bear, Eagle or Water Slide may capture you. Also your body temperature may get too low.

Screen 3 – Falling in between the ledges in the holes.

Screen 4 – Abominable Snowman catches you, or your body temperature gets too low.

If you lose a life you will flash back to the beginning of the mountain to check your last position and how many lives you have left. To resume your climb from the screen at which you left off, move joystick to the right.

Winning the Game

You will win the game if you plant your flag at the very top of the mountain. If you still have lives left, you can get more points. To resume play, press the fire button.

Bonus Lives

If you reach 100,000 points you will receive another life for Spike. For each 100,000 point level you reach you will receive an additional life, but you will never have more than 3 lives total at any one time.

Losing the Game

If you lose all 3 of Spike's lives without reaching the top of the mountain, you will return to the base of the mountain and see that there are no more flags remaining because you have no more lives. The game is over. To replay again from this screen just move the joystick in any direction or press GAME RESET and the game will restart.

GOOD LUCK!



SPIKE'S PEAK Video Game

Je stuurt SPIKE tijdens zijn klim naar de top van de berg. Begin op het pad dat naar boven loopt door bergweiden, voert

over steenrichels en door een ijskoud, met sneeuw bedekt veld. Maar kijk uit voor de beer, de waterval, de adelaar, vallend gesteente en de verschrikkelijke sneeuwman. Verzamel tijdens de klim naar boven punten, goudklompen en ijsdiamanten. Maar let op je lichaamstemperatuur; zorg dat je niet bevriest voor je de top hebt bereikt - je hebt immers maar 3 levens!

1. OPZET VAN HET SPEL:

Om de top van de berg te bereiken vóór je bevriest, waarbij je probeert zoveel mogelijk punten te verzamelen - degene met de hoogst score is winnaar.

2. BESTURING:

Speel met de linker stuurunit met stuurknuppel en actieknop. Er kan slechts één speler tegelijk spelen.

3. SCOREVERMELDING:

- a) De cijferrij vermeldt het aantal behaalde punten.
- b) De lijn onder de score geeft je lichaamstemperatuur aan. Die wordt lager hoe hoger je komt, en wanneer de lijn helemaal weg is ben je doodgevroren.

4. MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS:

Er zijn 4 moeilijkheidsniveaus.

moeilijkheidsniveau	linker schakelaar	rechter schakelaar
1 - gemakkelijk	■ - beginner	B - beginner
2 - middelniveau	A - expert	■ - beginner
■ - moeilijk	B - beginner	A - expert
4 - zeer moeilijk	A - expert	A - expert

De instellingen van de moeilijkheidsschakelaars hebben op de verschillende schermen verschillende effecten:

Scherm Effecten moeilijkheidsschakelaars:

- 1
 - a) vertraagt je springvermogen
 - b) de snelheid van Spike's bewegingen
 - c) het waarschuwingssignaal voor de adelaar begint eerder
- 2
 - a) vertraagt je springvermogen
 - b) het rotsblok kan Spike op de lagere niveaus van de richel slaan
- 3
 - op dit scherm werking van moeilijkheidsschakelaars

Opmerking: Het rotsblok verschijnt ook bij de lagere niveaus, maar slaat Spike in gemakkelijkere posities van de moeilijkheidsschakelaars niet van de richel.

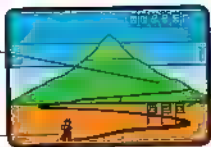
Opmerking: Bij de Sears Telegames © Video Arcade™ spelcomputer wordt moeilijkheidsniveau "vaardigheid" genoemd.

SPELACTIE - scherm 1

Begin van de BERGTOCHT

De knipperende stip geeft de eerder bereikte hoogte aan.

Ga langs het pad naar boven tot het volgende scherm verschijnt, door de stuurknuppel naar rechts te bewegen.



Het aantal vlaggen geeft het aantal resterende levens aan.

SPELACTIE - scherm 2

De klim door de BERGWEDEN

Volg het pad bergopwaarts en verschuil je voor de **ADELAARS** en de **BEREN**. Luister naar de schreeuw van de adelaar voor hij gaat aanvallen.



Je moet de top van het weidepad zien te bereiken, om dan verder op scherm 3 de steenrichels te passeren.

Verschuil je in de grot of het ravijn. Druk de stuurknuppel **NAAR BENEDEN** om in het ravijn te komen en **NAAR BOVEN** om je in de grot te verschuilen.

Gebruik de actieknop om over het water te springen en om uit het ravijn of de grot te komen.

Blijf niet te lang in de grot of het ravijn, omdat anders je lichaamstemperatuur daalt en je door bevriezing sterft.

Puntenscore op scherm 2

Dit gedeelte van de berg is 4000 voet hoog. Voor iedere 1000 voet, die je klimt krijg je 1000 punten. (Elke bocht in het pad is 1000 voet).

Doodsoorzaken op scherm ■

- gedood worden door Beer of Adelaar
- doodvriezen
- in het water terechtkomen

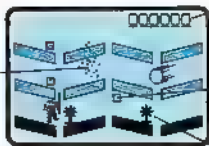
SPELACTIE – scherm 3

Balanceren op de STEENRICHEL

Wees heel voorzichtig op de steenrichel. Loop over het ROTSANKER en gebruik de actieknop om het in de rots te slaan, terwijl je de stuurknuppel gebruikt om vooruit te komen.

Val niet tussen de richels, anders kom je terecht in diepe gaten. Gebruik de actieknop om van richel tot richel te springen.

Kijk uit voor VALLEND GESTEENTE; het gooit je omver en bezorgt je minpunten. Zorg ook dat je niet geraakt wordt door het VLIEGENDE ROTSBLK; dat slaat je in de gaten tussen de richels. Gebruik de actieknop om je te beschermen.



De LICHAAMSTEMPERATUUR schommelt alleen maar.

Loop naar de GOUDKLOMPEN en raap ze op voor extra punten.

CACTUSSEN versperren je weg en doen je behoorlijk rondspringen. Je kunt eroverheen springen met behulp van de actieknop.

Puntenscore op scherm 3

Dit gedeelte van de berg is 3000 voet hoog. Je krijgt 2000 punten voor elke 1000 voet die je klimt. (Elke richel hoger is 1000 voet).

Extra punten op scherm 3

Elke goudklomp is 3000 punten waard.

Minpunten op scherm 3

Teikens wanneer je omver gegooid wordt door vallend gesteente verlies je 150 punten.

Doodsoorzaken op scherm 3

- tussen de richels vallen of van een richel vallen
- geraakt worden door het rotsblok dat je van de richel slaat

SPELACTIE - scherm 4

Het passeren van de IJSVLAKTE

Ontwijk de **LAWINE** anders glij je terug. Wanneer je in het bezit bent van de ijsbijl kun je de lawine ontwijken door de actieknop in te drukken en de stuurknuppel in een **WILLEKEURIGE RICHTING** te duwen. Hierdoor wordt de ijsbijl in het ijs gedrukt en zul je niet ver wegglijden.

Verlies niet te veel warmte. Naarmate je hoger komt daalt je **LICHAAMSTEMPERATUUR** sneller.

Loop naar de **IJSDIAMANTEN** en raak ze aan voor extra punten.



Zorg dat de **VER-SCHRIKKELIJKE SNEEUWMAN** je niet te pakken krijgt, anders heeft je laatste uur geslagen. Je kunt hem doden en extra punten verdienen door de actieknop in te drukken met de stuurknuppel in **NEUTRALE** stand.

Loop door de bevroren sneeuw, maar pak eerst de **IJSBIJL** en gebruik die met de stuurknuppel om je vooruit te bewegen.

Hierdoor gooi je de ijsbijl naar de sneeuwman. Ook kun je de verschrikkelijke sneeuwman ontwijken door Spike net van het pad af te brengen.

Puntenscore op scherm 4

Dit gedeelte van de berg is 4000 voet hoog. Je krijgt 2000 punten voor elke 1000 voet die je klimt. (Elke bocht in het pad is 1000 voet).

Extra punten op scherm 4

Voor elke **IJSDIMANT** krijgt je 5000 punten. Voor elke gedode **VER-SCHRIKKELIJKE SNEEUWMAN** krijgt je 2000 punten.

Minpunten op scherm 4

Telkens wanneer je omver gegooid wordt door een lawine verlies je 250 punten.

Doodsoorzaken op scherm 4

- gedood worden door de verschrikkelijke sneeuwman
- doadvriezen

SPELACTIE – scherm 5

De TOP van de BERG

Eindelijk rust, maar je moet wel helemaal naar de top om de vlag te planten vóór je lichaamstemperatuur ■ ver zakt en je bevriest. Neem, nadat je de tocht hebt volbracht een beetje rust!



Puntenscore op scherm 5

Voor het bereiken van de top krijg je 10.000 punten extra!

Wanneer je nog een of meer levens over hebt, ren je na een korte adempauze snel weer de berg af om aan een volgende klimtocht te beginnen.

Doodsoorzaken op scherm 5

- doodvriezen

EINDE VAN HET SPEL

Doodsoorzaken

Er zijn verschillende doodsoorzaken:

Scherf 2 – Je kunt worden gevangen door een beer of adelaar of terecht komen in een bergstroom. Ook kan je lichaamstemperatuur ■ ver dalen.

Scherf 3 – In de gaten vallen tussen de richels

Scherf 4 – De verschrikkelijke sneeuwman krijgt je te pakken of je lichaamstemperatuur daalt te ver.

Wanneer je dood bent gegaan ga je terug naar de voet van de berg, om je laatste positie te controleren en te zien hoeveel levens je nog over hebt. Om verder te gaan op de plaats waar je een leven verloor, moet je de stuurknuppel naar rechts bewegen.

Winnen van het spel

Je wint het spel wanneer je je vlag op het bovenste topje van de berg hebt geplant. Wanneer je nog levens over hebt kun je nog meer punten behalen. Druk de actieknoop in om opnieuw te beginnen.

Extra levens

Wanneer je 100.000 punten haalt, krijg je een extra leven voor Spike. Telkens wanneer je 100.000 punten haalt krijg je een extra leven, maar je kunt tijdens het spel nooit meer dan 3 levens totaal hebben.

Verliezen van het spel

Wanneer Spike 3 levens heeft verloren zonder de top van de berg te hebben bereikt, ga je terug naar de voet van de berg en zie je dat er geen vlaggen meer zijn, omdat je alle levens het verspeeld. Het spel is uit. Om weer opnieuw ■ spelen op dit scherm kun je de stuurknuppel in een willekeurige richting duwen, of de GAME RESET toets indrukken. Het spel begint dan weer opnieuw.

VEEL SUCCES!



SPIKE'S PEAK

Video Game

Voi controllate Spike, mentre egli tenta di scalare una montagna ■ di raggiungerne la vetta. Cominciate dal sentiero che attraversa i prati, che vi porta alle sponde rocciose ■ che vi conduce al ghiacciaio. Ma guardatevi da orsi, cascate, aquile, dalla caduta di sassi ■ dall'abominevole "Uomo delle nevi". Otterrete punti più in alto salirete e più pepite d'oro ■ gemme di ghiaccio troverete. Ma attenzione alla temperatura del vostro corpo; non dovete congelare prima di aver raggiunto la vetta - avete solo 3 vite.

1. OBIETTIVO DEL GIOCO:

Raggiungere la vetta della montagna prima di congelare ■ collezionare più punti possibili.
Vince chi ottiene il massimo punteggio.

2. CONTROLLI:

Giocate con il comando ■ leva di sinistra e il pulsante di sparo. Può cimentarsi un solo giocatore ■ turno.

3. PUNTEGGI:

- le cifre indicano il vostro punteggio.
- la linea che appare sotto al punteggio indica la temperatura del corpo. Poiché sta diventando sempre più freddo, rannicchiatevi e quando questa linea scompare voi sarete congelati.

4. INTERRUITORI DI DIFFICOLTÀ:

Ci sono 4 livelli di difficoltà:

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	INTERRUTTORE DI SINISTRA	INTERRUTTORE DI DESTRA
1 - facile	■ - principiante	B - principiante
2 - media	A - esperto	B - principiante
3 - difficile	B - principiante	A - esperto
4 - difficilissimo	B - esperto	A - esperto

L'inserimento delle difficoltà ha differenti effetti su ogni scenario di gioco:

Scenario di gioco

Livelli di difficoltà:

1

- ritarda le vostre abilità di salto
- velocità dei movimenti di Spike
- comincia prima il suono che vi avverte dell'arrivo dell'aquila

2

- ritarda le vostre abilità di salto
- macigni fanno cadere Spike fino ai primi livelli

3

In questo scenario di gioco non si verificano effetti relativi ai livelli di difficoltà

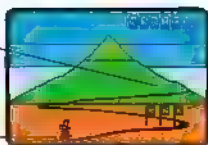
NOTA BENE

I macigni continueranno ad apparire nei primi livelli di difficoltà, ma non metteranno Spike fuori gara nei primi livelli di difficoltà.

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 1 COMINCIA LA SCALATA

Il punto intermit-
tente indica la
maggiore altitu-
dine che avete
raggiunto.

Il numero di ban-
diero indicano
quante vite Vi ri-
mangono.



Percorrete il sen-
tiero fino a quan-
do appare il suc-
cessivo scenario
di gio co, muo-
vendo il comando
a leva verso de-
stra.

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 2 OLTREPASSANDO I PRATI

Salite la collina
lungo il sentiero
e nascondeteVi
dalle aquile e
dagli orsi. Ascol-
tate attentamen-
te per captare il
grido dell'aquila
prima che Vi at-
tacchi.

NascondeteVi
nelle caverne a
nei canyon. Pre-
mete il comando
a leva verso il
basso per entra-
re nei canyons a
verso l'alto per
entrare nelle ca-
verne.



Usate il pulsante di
sparo per saltare
sopra l'acqua a
per uscire dalla caver-
na o dal canyon.

Il Vostro obiettivo
è percorrere il
sentiero lungo i
prati, per intra-
prendere poi nel-
lo scenario n.3 la
scalata delle pa-
reti rocciose.

Non sostate trop-
po a lungo nella
caverna a nel ca-
nyon altrimenti la
temperatura del
Vostro corpo si
abbasserà e Voi
congelerete e
morirete.

PUNTEGGI:

Questa parte della montagna è alta 4000 piedi. Otterrete 1000 punti per ogni 1000 piedi che Voi riuscirete a scalare. (Ogni tratto del sen-
tiero rappresenta 1000 piedi).

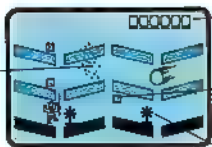
COME PERDERE LE VITE:

- Uccisi da un orso o da un'aquila
- Morendo congelati
- Cadendo in una cascata

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 3 MANTENENDO L'EQUILIBRIO SULLE PARETI ROCCIOSE

Fate attenzione sulle pareti rocciose, ed aiutateVi con i chiodi da ghiaccio, utilizzando il pulsante di sparo per fissarli sulla parete ghiacciata.

Fate attenzione alla caduta di rocce; Vi metterà K.O. e Voi otterrete punti negativi. Non fateVi colpire dalla roccia volante; essa Vi farà cadere nei crepacci. Usate il pulsante di sparo per proteggerVi,



Non scivoliate tra le pareti o cadrete nei crepacci. Usate il pulsante di sparo per saltare da una parete all'altra.

TEMPERATURE DEL CORPO fluttuerà.

Cercate di camminare sulle pepite d'oro per ottenere punti extra.

I cactus bloccano il passaggio e Voi dovreste "girare al largo". Potete saltare l'ostacolo premendo il pulsante di sparo.

Spike è uno scalatore di talento. Egli non deve seguire le pareti, ma è in grado di scalarle orizzontalmente e perfino diagonalmente. Senza il sostegno delle pareti la scalata è però più lenta e Spike impiegherà più tempo per raggiungere la vetta. Comunque, alcuni scalatori pensano che il percorso più breve sia il più veloce.

Il vostro obiettivo è di superare tutte le pareti rocciose (conquistando più pepite d'oro che potete) e scalare il ghiacciaio. Potete accedere allo scenario n. 4 sia raccogliendo la pepita d'oro sulle pareti rocciose in alto a sinistra che salendo le scale situate sulla parete in alto a sinistra.

PUNTEGGIO

Questa parte di montagna è alta 3000 piedi. Voi otterrete 2000 punti per ogni 1000 piedi che voi scalerete (ogni livello delle pareti rappresenta 1000 piedi).

ALTRI PUNTEGGI

Ogni pepita d'oro vale 3000 punti.

COME PERDERE DEI PUNTI

Se siete investiti da una caduta rocce perderete 150 punti ogni volta che cadete.

COME PERDERE LE VITE

- Cadendo tra le pareti o al di fuori
- Quando colpiti da un macigno cadete oltre le pareti rocciose

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 4 ATTRAVERSAMENTE DEL GHIACCIAIO

Evitare la valanga; essa vi riporta al punto di partenza. Se avete una piccozza, potete evitare la valanga premendo il pulsante di sparo manovrando il comando a leva in ogni direzione. La piccozza si planterà nel ghiacciaio ■ vi impedirà di cadere molto lontano.

Non prendete troppo freddo, la temperatura del Vostro corpo diminuisce più velocemente rispetto all'altitudine che voi riuscirete a raggiungere.



Dopo aver conquistato una piccozza attraversate il ghiacciaio ■ utilizzatela con il comando a leva per avanzare sempre più.

Camminate fino a raggiungere le gemme di ghiaccio e toccandole otterrete punti extra.

Non fatevi catturare dall'abominevole "Uomo delle nevi"; egli vi ucciderà. Uccidetelo per ottenere punti extra premendo il pulsante di sparo e tenendo il comando ■ leva in posizione neutra. Così lancerete la piccozza contro l' "Uomo delle nevi" anche facendo allontanare Spike dal sentiero.

Come nello scenario di gioco n. 3 Spike può scalare la montagna in tutte le direzioni. Egli può rimanere sul sentiero, sebbene si muova molto lentamente quando lo abbandona. Il vostro obiettivo è completare lo scenario n. 4 e cominciare poi il n. 5, fino alla vetta della montagna ■ piantare la bandiera prima di congelare.

PUNTEGGIO:

Questa parte della montagna è alta 4000 piedi. Voi otterrete 2000 punti per ogni 1000 piedi che scalerete (ogni livello del sentiero rappresenta 1000 piedi).

ALTRI PUNTEGGI:

Ogni gemma di ghiaccio raccolta ha un valore di 5000 punti. Se uccidete l'abominevole "Uomo delle nevi", otterrete 2000 punti per ogni "Uomo delle nevi" ucciso.

COME PERDERE DEI PUNTI:

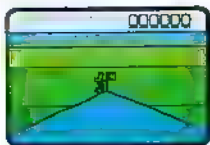
Se siete Investiti da una valanga, perderete 250 punti.

COME PERDERE LE VITE:

- Uccisi da un abominevole "Uomo delle nevi"
- Morendo congelati

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 5 IN CIMA ALLA MONTAGNA

Finalmente non troverete più alcun ostacolo. Dovete raggiungere la vetta della montagna ■ piantare la vostra bandiera prima di congelare. Riposatevi per completare un'impresa di tale importanza.



PUNTEGGI:

Quando raggiungerete la vetta della montagna vi sarete aggiudicati 10000 buoni punto!

Inoltre se vi sono rimaste più vite, vi affretterete a scendere per scalare la montagna di nuovo, dopo una breve, ma meritata pausa.

COME PERDERE LE VITE

- Morendo congelati

FINE DEL GIOCO COME PERDERE LA VITA

Avrete numerose possibilità a disposizione per perdere una vita:

Scenario di gioco n. 2 - L'orso, l'aquila possono catturarvi e la cascata travolgervi. La temperatura del vostro corpo può abbassarsi notevolmente.

Scenario di gioco n. 3 - Cadendo negli spazi tra le pareti,

Scenario di gioco n. 4 - L'abominevole uomo delle nevi vi cattura, o la temperatura del vostro corpo diminuisce notevolmente.

Quando perdete una vita sarete riportati automaticamente all'inizio della montagna per controllare la vostra ultima posizione ■ quante vite vi sono rimaste. Per riprendere la scalata dal scenario di gioco in cui avete perso, muovete il comando e leva verso destra.

AVETE VINTO IL GIOCO

Vincete il gioco quando avrete piantato la bandiera in cima alla montagna. Se avete ancora delle vite, potete ottenere più punti. Per ricominciare il gioco, premete il pulsante di sparò.

BUONI VITA

Se otterrete 100000 punti Spike avrà diritto ad un'altra vita. Ogni 100000 punti riceverete una nuova vita. Non vi sarà mai possibile avere più di 3 vite ogni volta.

QUANDO PERDETE IL GIOCO

Se Spike perde tutte e tre le sue vite senza avere raggiunto la vetta della montagna, voi ritornerete all'inizio della montagna ■ noterete che non vi sono rimaste più bandiere, perchè non avete più vite. Il gioco è quindi finito. Per ricominciare da questo scenario di gioco muovete il comando a leva in ogni direzione e premete l'interruttore "GAME RESET".

BUONA FORTUNA!



Pico de Spike

Juego de Video

Vd. controla a Spike en una escalada para alcanzar el pico de la montaña. Debe empezarse sobre el camino que pasa por las praderas, cruza plataformas rocosas y avanza a través de un campo de nieve helada. Pero tenga cuidado con los osos, los saltos de agua, las águilas, los desprendimientos de rocas y el abominable hombre de las nieves. Acumule puntos a medida que Vd. va ganando altura y halle pepitas de oro y diamantes de hielo. Pero vigile la temperatura de su cuerpo, no debe congelarse antes de alcanzar la cima. Vd. solo tiene tres vidas.

1. OBJETO DEL JUEGO:

Alcanzar la cumbre de la montaña antes de que Vd. se congele, acumulando el mayor número de puntos posible, ya que vence la puntuación más elevada.

2. MANDOS:

Juegue con la palanca de gobierno de la izquierda y el botón de encendido. Solamente un jugador a la vez.

3. VISUALIZACION DE LA PUNTUACION:

- La hilera de dígitos es su puntuación.
- La línea debajo de la puntuación indica la temperatura del cuerpo. Se encoje a media que Vd. siente más frío y se congelará cuando esta línea desaparezca.

4. CONMUTADORES DE DIFICULTAD:

Hay 4 niveles de dificultad.

Nivel de dificultad	Conmutador de la izquierda	Conmutador de la derecha
1 - Fácil	B - principiante	B - principiante
2 - Medio	A - experto	B - principiante
3 - Difícil	B - principiante	A - experto
4 - Muy difícil	B - experto	A - experto

Los posicionamientos del conmutador de dificultad tienen efectos diferentes en cada pantalla:

Pantalla El conmutador de dificultad afecta a:

- la demora de su habilidad en el salto
 - la velocidad de movimiento de Spike
 - el sonido de advertencia del águila empieza más temprano

2

- a) la demora de su habilidad en el salto
- b) los cantos rodados pueden estorbar la extensión de Spike a niveles más bajos

3

sin efecto del conmutador de dificultad en esta pantalla

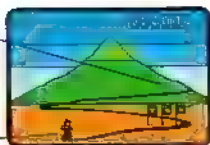
NOTA: los cantos rodados seguirán apareciendo a niveles más bajos, pero no impedirán que Spike siga su camino en los posicionamientos del conmutador correspondientes a los menores grados de dificultad.

ACCION DE JUEGO - PANTALLA 1

INICIO DE LA MARCHA HACIA LA CIMA DE LA MONTAÑA

El punto centelleante indica la última altitud alcanzada

El camino de ascensión hasta la pantalla siguiente aparece empujando la palanca de gobierno hacia la derecha.

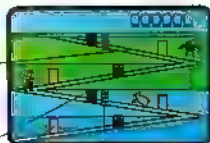


El número de banderas indica el número de vidas que quedan.

ACCION DE JUEGO - PANTALLA 2

SUBIENDO POR LAS PRADERAS

Se sigue el camino subiendo hasta la colina y escondiéndose de LAS AGUILAS y de LOS OSOS. Escuche el chillido el águila antes de que le ataque.



Su objetivo es alcanzar el punto más alto del camino que pasa por la cima de la colina, y luego, escalar la pantalla 3, es decir, la plataforma rocosa.

Introduzca en la gruta o en el desfiladero para ocultarse. Empuje la palanca de gobierno HACIA ABAJO para entrar en los desfiladeros, y HACIA ARRIBA para entrar en las cavernas.

Utilice el botón de fuego para saltar por encima del agua y salir de la caverna o desfiladero.

No permanezca demasiado en la caverna o en el desfiladero, o la temperatura de su cuerpo descenderá extraordinariamente y quedará Vd. congelado, y en consecuencia, morirá.

Puntuación en la pantalla ■

Esta parte de la montaña tiene una altura de 4000 pies. Vd. acumulará 1000 puntos por cada 1000 pies de altitud que Vd. haya escalado. (Cada recodo en el camino representa 1000 pies).

Maneras de perder vidas en la pantalla 2

- muerto por el oso o el águila
- congelado hasta la muerte
- arapado en una falla acuática

ACCION DE JUEGO - PANTALLA 3

Estabilidad en la plataforma rocosa

Tenga cuidado en la plataforma rocosa. Ande siguiendo los hoyos de via y utilice el botón de fuego para conducción en la colina mientras se avanza con la palanca de gobierno.

No caiga entre los salientes, o Vd. caerá dentro de los agujeros. Utilice el botón de encendido para saltar desde un arrecife a otro.

VIGILE LOS DESPRENDIMIENTOS DE ROCAS,

si le derriban, tendrá Vd. puntos negativos, no permita que LAS ROCAS VOLANTES le alcancen, puesto que le harán entrar a golpes en los agujeros entre las plataformas rocosas. Utilice el botón de fuego para protegerse.



LA TEMPERATURA del cuerpo solamente fluctuará.

Coja pepitas de oro para adquirir puntos suplementarios al andar sobre ellas.

El cacto bloquea el camino y hará que Vd. de vuelta rápidamente. Vd. puede saltar por encima de él utilizando el botón de fuego.

Spike es un escalador de talento. No tiene necesidad de andar por la plataforma de rocas. Puede hacer la escalada en línea recta, o incluso, diagonalmente, pero sin el respaldo de los arrecifes, la escalada se realiza más lentamente y puede requerir más tiempo para alcanzar la cumbre. Sin embargo, algunos escaladores opian que la ruta de distancia más corta es la más rápida.

Su objetivo es llegar a la cima de la plataforma rocosa (acumulando el mayor número posible de pepitas de oro), y luego, trepar hasta la pantalla 4, el manto de nieve.

Vd. puede penetrar en la pantalla del manto de hielo acopiando las pepitas de oro en la parte superior de la izquierda de la pantalla de la plataforma rocosa, o bien, trepando por la repisa de observación de la escalera en la parte superior de la derecha de la pantalla de la plataforma rocosa.

Puntuación en la pantalla 3:

Esta parte de la montaña tiene una altura de 3000 pies. Vd. acumulará 2000 puntos por cada 1000 pies de altitud que escale (cada nivel de plataforma representa 1000 pies).

Otra puntuación en la pantalla 3

La pepitas de oro valen 3000 puntos cada una,

Maneras de perder puntos en la pantalla 3

Si Vd. resulta abatido por las rocas que caen, perderá 150 puntos cada vez que Vd. calga hacia atrás.

Maneras de perder puntos en la pantalla 3

- caída entre arrecifes o fuera de uno de ellos
- golpeo por los cantos rodados si le alcanzar fuera de una plataforma

ACCION DEL JUEGO - PANTALLA 4

Paso el manto de hielo

Evite la AVALANCHA, puesto que le hará deslizar hacia atrás. Si Vd. dispone de un piolet, puede evitarla pulsando el botón de fuego dído y empujando la palanca de gobierno en CUALQUIER DIRECCIÓN. Esto planta el pioletren en el hielo e impide que Vd. calga hasta demasiado lejos.

No coja demasiado frío, la temperatura del cuerpo disminuye.



Ande por encima de LOS DIAMANTES DE HIELO y toquelos para ganar puntos adicionales.

No deje que el ABOMINABLE HOMBRE DE LAS NIEVES le agarre, ■ lo hace, le matará. Matele Vd. y consiga puntos suplementarios pulsando el botón de fuego con la palanca de gobierno en la posición NEUTRA. Esta posición lanza

Avance por la nieve helada valiéndose de nuevo del PIOLET y utilizandolo con la palanca de gobierno para que Vd. mismo pueda seguir adelante.

za el piolet contra el hombre de las nieves. También desplazando a Spike precisamente fuera del camino, le permite evitar al abominable hombre de las nieves.

Como en la pantalla 3, Spike puede trepar en todas las direcciones. No es necesario que permanezca sobre el camino, aunque Spike se desplaza más despacio fuera de el.

Su objetivo es alcanzar la cima del manto de hielo, y luego, instalar la pantalla 5, a fin de llegar a la cumbre de la montaña y plantar en ella la bandera . . . todo ello antes de que quede Vd. congelado.

Puntuación en la pantalla 4:

Esta parte de la montaña tiene una altura de 4000 pies. Vd. acumulará 2000 puntos por cada 1000 pies de altitud que pueda escalar (Cada recodo en el camino representa 1000 pies).

Otra puntuación en la pantalla 4

Recogiendo diamantes de hielo, se ganan 5000 puntos por cada uno. Si Vd. puede matar al abominable hombre de las nieves, obtendrá 2000 puntos por cada uno de ellos que mate.

Maneras de perder puntos en la pantalla 4

Si Vd. queda derribado por una avalancha, perderá 250 puntos cada vez que ello suceda.

Maneras de perder vidas en la pantalla 4

- consiguiendo un abominable hombre de las nieves matarla
- congelandose hasta la muerte

ACCION DE JUEGO - PANTALLA 5

Cumbre de la montaña

Al fin reina la paz, pero Vd. debe trepar hasta la cumbre y plantar su bandera antes de que la temperatura de su cuerpo descienda tanto que llegue la congelación. Descanse un poco para completar tal misión



Puntuación en la pantalla 5

Una vez haya Vd. alcanzado la cumbre del pico, se le adjudicarán 10000 puntos de bonificación.

También, si le quedan más vidas, deberá descender la montaña a toda prisa para escalarla otra vez, después de haberse tomado un breve descanso.

Maneras de perder vidas en la pantalla 5

- congelación hasta la muerte

FINALZACION DEL JUEGO

Perdida de una vida

Vd. perderá una vida en virtud de varias posibilidades:

Pantalla 2 - el oso, el águila o la falla acuática pueden capturarlo. Asimismo, la temperatura de su cuerpo puede descender demasiado.

Pantalla 3 - caída en los agujeros entre las plataformas rocosas.

Pantalla 4 - el abominable hombre de las nieves ■ coge a Vd. o la temperatura de su cuerpo llega hasta un punto demasiado bajo.

Si Vd. pierde una vida, retrocederá como un relámpago hasta el pie de la montaña para comprobar su última posición y saber cuantas vidas ha perdido. Para reanudar su escalada desde la pantalla en la cual la interrumpió, desplace la palanca de gobierno hacia la derecha.

Como ganar el juego

Vd. ganará el juego si planta su bandera en la cumbre más alta de la montaña. Si Vd. todavía tiene vidas sobrantes, puede obtener más puntos. Para reanudar el juego, pulse el botón de encendido.

Vidas de bonificación

Si Vd. consigue 100 000 puntos, recibirá otra vida para Spike. Por cada nivel de 100 000 puntos que Vd. alcance, recibirá una vida adicional, pero nunca dispondrá de más de tres vidas en total, en cualquier momento.

Como perder el juego

Si Vd. pierde todas las tres vidas de Spike sin alcanzar la cumbre de la montaña, deberá regresar a la base de la misma y comprobar que ya no quedan más banderas porque no dispone Vd. de más vidas. El juego ha concluido. Para jugar de nuevo desde esta pantalla, basta desplazar la palanca de gobierno en cualquier dirección, o pulsar el botón de VUELTA DEL JUEGO AL ESTADO INICIAL, con lo que el juego empezará otra vez.





AtariBox
.com

Weitere XONOX Double-Enders werden regelmäsig erscheinen. Information erhalten Sie direkt über XONOX : Deutschland/K-tel International GmbH, Schlitzer Strasse 8, D-6000 Frankfurt/Main 63. (0611/4015-0)

De nouveaux Doubles programmes XONOX paraîtront régulièrement. Pour tous renseignements complémentaires XONOX : France/RCV, 255, Rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt. (01/605.76.80)

Further XONOX Double-Enders will be released regularly. Information directly from XONOX : United Kingdom/K-tel International Ltd., 620 Western Avenue, London W3 0TU. (01/9928000)

Er zullen regelmatig nieuwe XONOX Double-Enders worden uitgebracht. Informeer rechtstreeks bij XONOX : Nederland/K-tel (Holland) B.V., Oude Schipholweg 885, 2143 CD Boesingheliede. (02505-1683)

Altre XONOX Doppie-Cassette verranno pubblicate periodicamente. Informazioni darà XONOX : Italia/Melchioni S.P.A. Concessionaria esclusiva per l'Italia Via P. Coletta 37, 20135 Milano (02-5794219/221)

Más XONOX Doble-Cassettes de juegos serán publicados periodicamente. Información directamente de XONOX : España/Lauson S.A., Avda. Hospital Militar 58, entlo., 2.ª, Barcelona-23. (214 24 28)